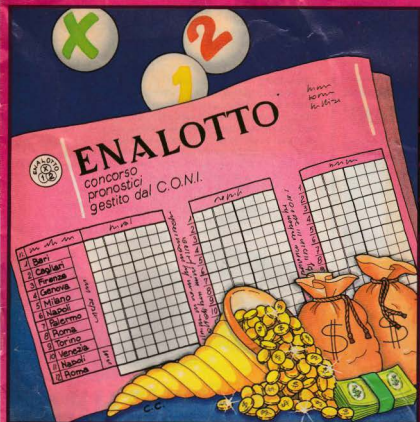
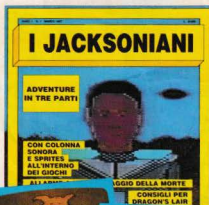
VINCERE ALL' ENALOTTO

C64 & 128

VERSIONE "CASSETTA"

IL PROGRAMMA CHE AIUTA A VINCERE ALL' ENALOTTO

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III - 70

CERCHIAMO COMPUTER STANCHI DEL SOLITO MENU.

C64 e **C128** è ora di cambiare!
Ecco a voi i Jacksoniani: Jack, Sonny e Ann tre intrepidi eroi della galassia di Lug che difendono L'Armonia Cosmica dalle Forze Oscure. È facilissimo entrare nel loro mondo basta un "load" ed eccoti protagonista di una meravigliosa avventura galattica e con un semplice "fine" salti con tranquillità da un'avventura ad un'altra, da un pianeta ad un asteroide. Allora che aspetti? Dai l'input e immergiti nella Galassia, ti aspettano i tuoi amici Jacksoniani. Dal mese di Marzo in edicola un appuntamento mozzafiato: fascicolo + cassetta con tre fantastiche adventures

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

NUOVO SAPORE D'AVVENTURA, TUTTI I MESI IN EDICOLA.

★SUPER★ ENALOTTO

L'estrazione dei numeri ogni sabato interessa le migliaia di persone che si sono recate durante la setimana nei botteghini a tentare la fortuna giocando i numeri del Lotto.
Cabala, sogni e superstizioni sono usati per indovinare i numeri estratti. Legato ad un fenomeno così popolare e diffuso tra tutti gli strati sociali è la schedina del concorso Enalotto. I simboli 1,X,2 sono relativi ai numeri primi estratti su ogni ruota di 10 città più i secondi estratti di Napoli e Roma. I numeri del lotto sono 90 e vengono divisi in 3 gruppi legati ai tre simboli della schedina.
Nell'Enalotto è meglio tralasciare l'empirismo di certe tradizioni popolari e contare su scienze come la matematica e la statistica.
SuperEnalotto è un programma studiato appositamente per aiutare gli utenti di questo concorso nella progettazione del pronostico e nello sviluppo dei sistemi permettendo anche di creare un archivio per stabilire frequenze e ritardi di un segnale e quindi di un gruppo di numeri. L'utilizzo di **SuperEnalotto** è molto semplice ed immediato grazie ai comandi sempre presenti sullo schermo. Potete scegliere le accoppiate vincenti per ogni corsa in maniera diretta oppure lasciare al computer il compito di compilare la schedina in base ai punteggi che assegnerete alle ruote. Una volta stilato il pronostico, potete definire i condizionamenti utilizzando ben 6 differenti sezioni.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Accendete il computer ed introducete la cassetta nel registratore con il nastro all'inizio. Premete contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP sul computer e premete il tasto PLAY sul registratore. In breve tempo appare il seguente menu:

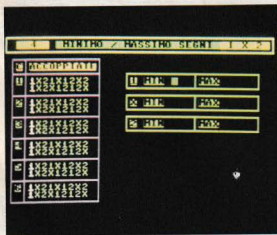
1	PRONOSTICO DIRETTO	1
2	PRONOSTICO AIUTATO	2
3	RICERCA AUTOM.VINCITE	3

Utilizzando la barra spaziatrice od i tasti CRSR muovete il cursore a barra lampeggiante e premete il tasto return in corrispondenza dell'opzione desiderata.
Il nastro contiene anche **Archivio Statistico** che viene caricato a parte. Dopo la videata di presentazione bisogna premere la barra spaziatrice e vi viene chiesto se volete caricare l'archivio da nastro.
Il programma è fondamentale (con l'opzione pronostico aiutato) per verificare la frequenza ed i ritardi nell'uscita delle diverse accoppiate. Dopo aver inserito le colonne vincenti dei vari concorsi (maggior e è il numero più attendibile sarà la verifica) si registra l'archivio per utilizzarlo durante il pronostico.
I dati dei concorsi sono riportati su tutte le riviste specializzate.

alto a destra, oppure al termine di un condizionamento mentre il **RETURN** conferma la vostra selezione.

Il tasto è molto utile perché consente di introdurre durante il condizionamento anche delle accoppiate non selezionate in precedenza. Questo comando è operativo solo se il cursore è posizionato in corrispondenza della prima corsa.

Tornando alle tre opzioni del menu di selezione di **Supernealotto,** la ricerca automatica delle vincite confronta la colonna vincente con quella giocata e memorizzata in precedenza su un nastro (da non confondere con l'archivio). Al termine viene comunicato il numero e la categoria delle vincite, sempre se ci siano.

La prima domanda che vi viene posta dopo aver selezionato **pronostico diretto** o **pronostico aiutato** è se si vuole caricare i programmi da nastro. Se la risposta è NO si passa allo schermo successivo.

L'archivio può contenere da uno a 36 colonne che vengono ordinate sullo schermo secondo questo prospetto.

01-12	13-24	25-36
		221XX1X12X2X 12XX2X121XX1

I COMANDI

Prima di proseguire nella caccia al pronostico vincente è importante capire come utilizzare i diversi comandi.

Superenalotto impiega i tasti cursore per muoversi sulle tabelle soprattutto quando dovete selezionare le accoppiate.

Il **tasto** ◊ funziona solo nelle tabelle dei condizionamenti *punteggio su ruote, scelta delle puntate* (pronostico aiutato) o *nelle tabelline colonne singole/multiple sez. 1,2* e *3*. In questi casi ◊ permette di andare direttamente alla tabellina seguente senza variare i valori originari. In particolar modo nelle *sezioni 1, 2 e 3* quando si giunge ad un nuovo blocco e non lo si vuole usare, è possibile passare alla sezione successiva premendo **1** e poi ◊.

La **barra spaziatrice** muove il cursore tra **NO** e **SI** in

Pronostico aiutato:

Nel pronostico aiutto il computer vi guida nella selezione delle accoppiate dei simboli confrontando le varie combinazioni disponibili con quelle memorizzate nell'archivio enalotto e mostrando i ritardi e le frequenze secondo questo schema.

1 1	2 28	X X	2 14	2 2	6 5	← frequenza ← ritardo
1 X	3 8	1 2	19 2	X 2	7 4	← frequenza ← ritardo
X 1	15 3	2 1	1 21	2 X	3 10	← frequenza ← ritardo

Prima di scegliere questa opzione, inserite il nastro contenente l'archivio creato con l'apposito programma per poter verificare i valori delle diverse accoppiate.

In base ai dati sulla frequenza ed i ritardi per ogni combinazione, selezionate le accoppiate che ritenete più probabili da utilizzare nel sistema.

Quando una coppia di simboli viene confermata il suo colore diventa bianco. (Per chi utilizza un monitor monocromatico assume un tono più chiaro). È anche possibile annullare una scelta premendo nuovamente il tasto **Return:** il colore tornerà verde. Le accoppiate così selezionate sono pronte per la fase dei condizionamenti e sono riproposte in evidenza nella sua tabellina riassuntiva.

Pronostico diretto:

In questo caso dovete scegliere le combinazioni preferite selezionando le accoppiate dallo schema riprodotto qui sotto e contenente tutte quelle possibili.

C.	Accoppiate
1	1X21X12X2 1X21X12X2
2	1X21X12X2 1X21X12X2
3	1X21X12X2 1X21X12X2
4	1X21X12X2 1X21X12X2
5	1X21X12X2 1X21X12X2
6	1X21X12X2 1X21X12X2

(Le modalità di selezione sono le stesse precedentemente illustrate).
Terminata la selezione abbandonate questo schema premendo il tasto CRSR verticale.

I CONDIZIONAMENTI

Questa è la parte più importante di tutto il programma, il vero cuore dell'elaborazione del pronostico finale.
Fate molta attenzione nell'introdurre i numerosi condizionamenti perché un loro errato utilizzo può produrre un sistema inefficace e nella peggiore delle ipotesi senza alcuna colonna giocabile.
La prima sezione di condizionamento prevede 3 opzioni e ben **120 blocchi** applicabili in modo semplice oppure su colonne singole oppure multiple. La prima opzione, **numero di accoppiate selezionate,** e la seconda, **punti totali sulle accoppiate,** richiedono un approfondimento nell'uso dei comandi.
Una volta selezionate le accoppiate con i soliti tasti abbandonate le tabelline con la barra spaziatrice quando il cursore è in fondo allo schermo. Quindi nella sezione *punti* usate **Return** per confermare od annullare il numero e la barra spaziatrice per abbandonare l'opzione.
Nelle sezioni 4 e 5 si determinano il min/max dei tre segni ed il min/max di 1X2 consecutivi.
Il min/max per le **accoppiate monotermini** (1 1, 2 2 oppure X X nello stesso gruppo) sono nella sezione 6. Queste corrispondono al 2 del totocalcio e quando si verificano la grossa vincita e praticamente assicurata.
Altri due condizionamenti riguardano le **formule derivate escluse** ed il min/max delle **accoppiate per tipo.** Nel primo caso per poter muovere il cursore di riga in riga nella tabellina dovete introdurre i dati la cui somma sia 12. Nel secondo se non immettete dati in corrispondenza di determinate ac-

coppiate, queste vengono considerate incondizionate visto che il programma gli assegna un valore standard da 0 a 6.
La sezione **nove** prende in considerazione le diverse accoppiate e calcola quanti punti si prevedono di fare nei diversi gruppi. Immesso un segno si farà un punto in ogni caso anche se si verifica un'accoppiata monotermica.
Infine **la dieci** permette di stabilire quanti dei segni immessi debbano verificarsi nelle caselle dispari relative alle accoppiate selezionate.

MENU GENERALE

Terminati i condizionamenti si arriva al menu generale
La prima opzione permette di sapere semplicemente il numero di colonne del sistema.
L'opzione **2** stampa a gruppi di due, sedici colonne sul video. Premendo ◊ si interrompe la visualizzazione e si torna al menu generale.
L'opzione **3** permette la stampa su fogli di carta in 8 gruppi di 8 colonne, mentre l'opzione **4** permette di registrare su nastro il sistema.
Con l'opzione **5,** inserita la colonna vincente potete controllare in modo immediato ed automatico le eventuali vincite di 1°, 2° e 3° categoria con relativa indicazione della schedina di appartenenza.
L'opzione **6** riporta alla selezione statistica, la fase iniziale del pronostico aiutato, per controllare oppure modificare i valori assegnati. Utiizzate il tasto ◊ per passare alla successiva tabella se non volete portare variazioni, altrimenti usate il **CRSR verticale** per la convalida. La terzultima opzione permette di visualizzare la tabella della scelta accoppiate. L'opzione **7** invece, riporta all'inizio del pronostico diretto. Fate attenzione che con i comandi **6** e **7** si annullano tutti i condizionamenti. Prima di confermare questa scelta, il programma vi chiede se volete memorizzare i dati su nastro.
L'opzione **8** riconduce all'inizio dei condizionamenti, mentre l'ultima permette di terminare il lavoro e tornare alla videata iniziale.

1	Solo numero colonne	1
2	Stampa colonne su video	2
3	Stampa colonne su tabulato	3
4	Registrazione	4
5	Verifica delle vincite	5
6	← Selezione statistica	6
7	← Selezione accoppiate	7
8	← Sezione condizionamenti	8
9	** Fine Lavoro **	9

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: (02) 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT

SEDE LEGALE:
Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Angelo Cattaneo - Piero Todorovich

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Wilma Germani

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizione - Milano

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - Milano

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n° 60 dell'11-2-1985

Per la rivista non è prevista la sottoscrizione di abbonamenti

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5 - 20124 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numeri arretrati L. 20.000

© TUTTI I DIRITTI DI RIPRODUZIONE O TRADUZIONE DEGLI ARTICOLI E DEI PROGRAMMI PUBBLICATI SONO RISERVATI

in edicola c'é la tua rivista

Noi 128 & 64 per capire e conoscere il tuo computer. Per lavorare, studiare e giocare. In questo numero troverai il foglio elettronico BUSICALC e un magnifico supergioco per provare la tua abilità "BOMBO". Ma non è finita: potrai scoprire memorie misteriose e imparare l'astronomia, e non è ancora tutto infatti per VIDEOMUSIC suonerai Gloria e tanta tanta grafica facile per i tuoi programmi colorati. In 128 & 64 non solo computer ma anche scuola, giochi, cultura, musica e telecomunicazioni. Il tutto naturalmente firmato Gruppo Editoriale Jackson.

la vuoi magazine, magaTAPEzine o magaDISKzine?

DEDICATO AL TUO COMMODORE

Per te che hai un Commodore 64 o 128 è possibile imparare con facilità a lavo-

rare, studiare e, perchè no?, giocare. Come? Ma è semplice! Con Videobasic

per carpire tutti i segreti della programmazione e conoscere meglio il tuo

computer; con il "Corso di Grafica", per colorare di immagini il tuo video; con "A Scuola di Scacchi" per giocare entusiasmanti partite. Allora cosa aspetti? Corri in edicola.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON